●発売元：任天堂
●発売日：7月14日
●ジャンル：レース
●価　格：5800円
●容　量：128M　●プレイ人数：1～4人
●振動パック：対応　●コントローラパック：非対応

5800円で1000回遊べるレースゲームいよいよ発売

待ちに待った「元祖ホバーレース」がもうすぐ発売! '90年にスーファミと同時に発売されから約8年の間を置いて（97年にサテラビューで改訂版の『F-ZEROグランプリ2』はあったが）N64で見事に復活をとげる。価格もなんと5800円で、スーファミ版よりも値段が安いというお得ぶり。しかも、今回のゲームでは、プレイする度に毎回コースが変化するモードもあるのだ!! とあるコースを選択すると、その度ごとにコンピュータが計算し、毎回違ったコースを楽しむことができるという、レースゲーム史上始めての試みだ。詳しいことや、画面写真などはまだ秘密なんだけど、お先にプレイした編集部でも大評判。なんたって、無限にコースがあるのと同じなんだから。と、言うわけで、早速モードを紹介だ!

←4人対戦もかなり遊べる。当然4人でも自動成形するコースを楽しむこともできる

TIME ATTACK

自分のマシン1台だけで走り、最速タイムを競うモード。最高スピードも記録される。

GP RACE

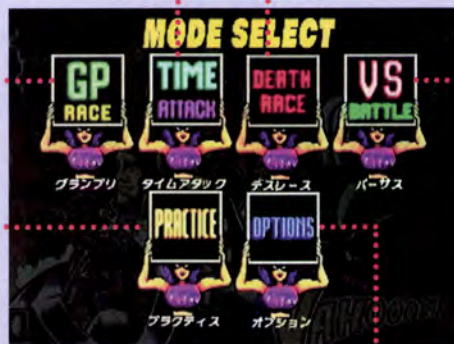
言わずと知れたグランプリ。30台のマシンで6コースからなるカップの順位を競う。

MODE SELECT
GP RACE グランプリ　TIME ATTACK タイムアタック　DEATH RACE デスレース　VS BATTLE バーサス
PRACTICE プラクティス　OPTIONS オプション

DEATH RACE

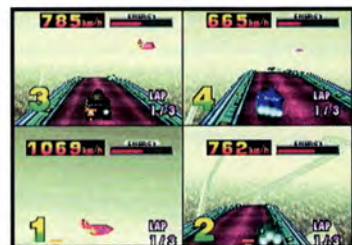
専用コースで、自分以外の29台のマシンを全滅させるまでのタイムを競い合うモード。

VS BATTLE

2～4人までの対戦プレイを楽しめる。4人での優勝回数などの結果も表示される。

PRACTICE

全30台のマシンとグランプリの練習ができるモード。周回数無制限で走り続けられる。

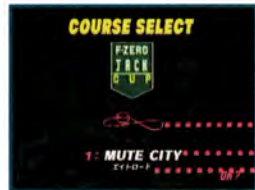
OPTIONS

主に対戦プレイにかかわる設定を行う。セーブされたデータをクリアする事もできる。

GRAND PRIX RACE

◆難易度が高くなるとライバル達が手強くなる。スピードも攻撃性も高くなる

プレイヤーのマシン以外に、コンピューター操作のライバルマシン29台が参加し、全30台でレースを行うモード。クラスは「NOVICE」「STANDARD」「EXPAERT」の3つがあり、順に難易度が高くなる。出場できるカップ戦（ツアー）は3つあり、それぞれ6コースで構成されている。

初級者向け
JACK CUP

中級者向け
QUEEN CUP

上級者向け
KING CUP

マップ
コース名
コースのニックネーム

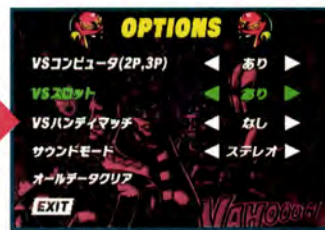
VS BATTLE

◆4分割の4人対戦。リタイア後もスロットでゲームに参加することができる

画面を分割して、2〜4人で同時対戦をするモード。1つのレースが終了すると、その順位に応じてポイントがもらえ、優勝すれば「V」マークも表示される。また、オプション設定で対戦に関するオプションをあらかじめ設定しておけば、リタイアした後も楽しめる「スロット」などをオンにする事ができる。

●VS コンピューター
2人、3人プレイ時にコンピューターが参加し、合計4台のマシンでレースを行える

●VS スロット
リタイアしたときに、そろった絵柄に応じて相手の体力を削れるスロットゲームができる

●VS ハンディマッチ
レースで遅れをとっているマシンが有利になり、起死回生の白熱したレースが楽しめる

◆対戦を始める前にオプションモードで各種設定を行っておいた方が対戦をより楽しめる

右は対戦時に与えられるポイント表。対戦相手とあらかじめレースの回数とかを決めて、総合ポイントで勝負するのもいいだろう。

	2台の時	3台の時	4台の時
1位	5ポイント	5ポイント	5ポイント
2位	0ポイント	3ポイント	3ポイント
3位	-	0ポイント	1ポイント
4位	-	-	0ポイント

DEATH RACE

サイドアタックやスピンアタックで体当たりをして、ライバルマシンをひたすら全滅に追い込む。『F-ZERO X』で可能になったライバルへのアタックが堪能できる。デスレース専用のコースで、1周目からブースト可能。周回数無制限で、ライバルを全滅させるか、自分がリタイアすると終了となる。

◆相手にだけダメージを与え、自分のエネルギーは減らないアタックを利用する

ベストタイム

ライバルマシンの残数
スタート時に29台いるライバルマシンの残り台数。この数字が0になれば終了。タイムが記録される。

撃墜数
プレイヤーが直接撃墜したマシンの台数を撃墜マークで表示。ライバル同士がぶつかってリタイアした数は含まれない。

◆選択するマシンはあたりに強い重量級のマシンがいいだろう

◆このモードでは上方からの視点をオススメしておこう

TIME ATTACK

ライバルのいないコースで、ひたすら最速タイムを目指す。あるコースで完走すると最大3台までの自分のゴーストが登場し、1つだけならゴーストをセーブすることも可能。また、一定のタイムを越えると、開発者の走る「スタッフゴースト」が登場する。それに勝つのは至難の業だけどね…。

◆ゴーストは、コースさえ変えなければ、最高3台まで同時に走る事ができる

ベストタイム
使用マシン
プレイヤー名

そのコースでの最高速度とその速度をだしたマシン

ベストラップ

◆編集部ゲーマーのアンドレでもまだ1勝だけ（6/7現在）

◆あるタイムを越えればスタッフゴーストが出現する

基本操作&テクニックを習得しよう

スタートボタン
ポーズボタン。レース中にポーズをして、レースをやり直したりする。

3Dスティック:ステアリング

Zトリガー
⇦+Z:左へスライドターン
⇨+Z:右へドリフトターン

Ⓑボタン:ブースター
Aボタンを押したままBボタンを押すと、瞬間的にマシンのスピードが上がるが、エネルギーが一定量減ってしまう。レースの2周目から使用可能。

Ⓐボタン:アクセル

Rトリガー
⇨+R:右へスライドターン
⇦+R:左へドリフトターン

視点切り替え
C右ボタン→4種類の視点
C上→押している間後方確認

◆C右を押す度に4段階に変化

◆後方を確認できる視点

Ⓒボタン下:エアブレーキ

Ⓒボタン左
3P、4P対戦のときの画面のラップ表示をコースレーダーに切り替えられる。

サイドアタック&スピンアタック

敵と接触した時に自分はノーダメージで敵にだけダメージを与えられるのがこの攻撃。ゲーム中に敵を撃墜すると、画面右に撃墜マークが現れ、エネルギーが少し回復し、5機撃墜で残機が1つ増える。

サイドアタック

RまたはZトリガーを2回連続で押すとできる攻撃。隣にいるマシンをガードレール際に幅寄せしてから攻撃するとより効果的。

◆ガードレール際でやると有効。玉突効果で他のマシンも巻きこめる

R&R:右へアタック
Z&Z:左へアタック

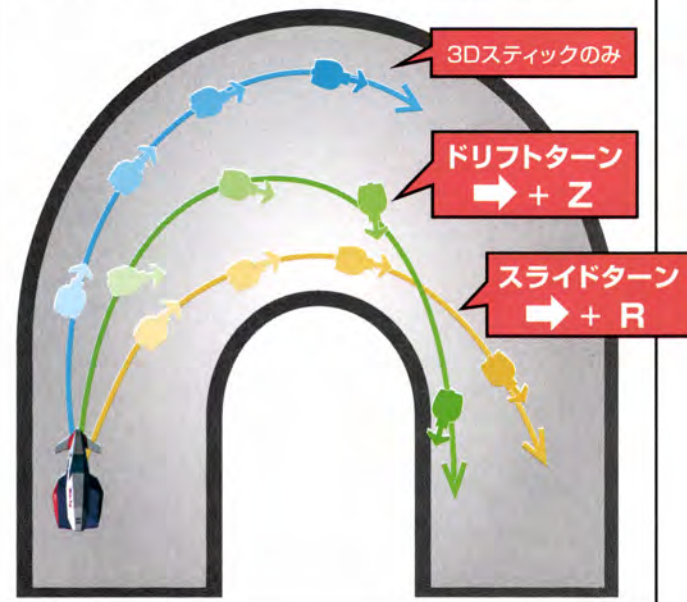
スピンアタック

マシンをクルクルと回転させながら両隣のマシンに攻撃を加える。攻撃力は高いが、スピードが落ちてしまう。有効に使いこなそう。

◆スピードが落ちてしまうので使いどころを考えよう

R+Z&Z:右回転アタック
Z+R&R:左回転アタック

サイドアタック&スピンアタック

ストレートでの勝負はマシンの性能とセッティングによるところが大きいが、コーナーはテクニックで差が付く。『F-ZERO X』では前作までの重心移動と同じ「スライドターン」と「ドリフトターン」があり、どちらのターンも単に3Dスティックを左右に倒した時よりも鋭角に曲がることができる。スライドターンは多少減速するので、高速でカーブに入れる最高速重視セッティング、ドリフトターンは曲がりながらも加速できる加速重視セッティングがオススメだ。

画面の見方

コース上の設置物

コース上には数種類の設置物がある。ダメージを回復することができるピンク色のピットエリア。通過することで一時的にスピードがアップするダッシュプレート。通過するとマシンがジャンプするジャンププレート。そのほか、走行の妨害となるトラップやダートゾーンなどが設置されているのだ。

ピットエリア

◆エネルギーの回復量は、エリア内に滞在する時間に比例する

ダッシュプレート

◆通過することで、ブースターを使用した時のような効果がある

ジャンププレート

◆機体が跳ね上げられる。多少のショートカットにも使用できる

トラップ

◆触れるとエネルギーが減少し、機体が跳ね上げられる

ダートゾーン

◆スピードが減速される。マシンが滑るアイスゾーンもある

マシンセッティング

「ノービス」「スタンダード」クラスなら、キャラやマシンの好みだけでカップに参加するのもいいだろう。だが、「エキスパート」になるとそうもいかない。マシンの3大要素や重量を考慮し、セッティングに気を使う必要がある。ダメージを食らいやすいと思ったらボディが頑丈なマシンを、高速コースならブーストがよく、スピードにのりやすい重量マシンを…。すべての要素が「A」のマシンは存在しない。自分のクセなどを研究しながら、マイマシンを探せ!

◆重量級のマシンは、極端な最高速設定にすると出だしで離される

◆軽量級もマシンなら、思いっきり最高速設定にするのもいい

マシン重量

	加速	最高速	ブースト	グリップ	曲がり方	他のマシンと衝突
軽いマシン	良い	遅い	強い	良い	すばやく曲がる	重いマシンにはじかれる
重いマシン	悪い	速い	弱い	悪い	ゆっくり曲がる	余り影響がない

マシンセッティングメーター

3大要素

BODY	衝撃を吸収する耐久力。耐久性が高いほどエナジーメーターの減少が少なくなる
BOOST	この評価が高いほど、ブースターを使ったときによりスピードがアップする
GRIP	この評価が高いほど、急カーブでの安定性が高く、スリップしにくくなる

●加速重視●

スタートなどのダッシュがよく、ドリフトもしやすいが、最高速度は遅くなり、ブーストとグリップの性能も落ちる。グランプリであまり加速重視にすることはないだろう…。

●最高速重視●

マシンの最高速度がアップし、ブースト、ドリフトの性能が良くなるが、スタートしてから最高速に達するまでに時間がかかる。右から2～3左のセッティングが編集部オススメだ。

キャラクター名

マシンの名前
ウェイト：マシン重量
①：ボディ評価　②：ブースト評価　③グリップ評価

ここで「F-ZERO GRAND PRIX」に参加しているキャラクターの紹介をしよう。パイロット達は、それぞれいろんな野望を抱いてレースに参加している。その野望とは…。

CAPTAIN FALCON

BLUE FALCON
ウェイト：1260kg
①：B　②：C　③：B

凄腕の賞金稼ぎとしても名を馳せるパイロットだが、プロフィールには謎が多く、ポートタウン出身という事以外過去は知られていない。ファルコンをライバル視する者も多い。

Dr.STEWART

GOLDEN FOX
ウェイト：1420kg
①：D　②：A　③：D

医師としてエリートコースを歩んでいたが、父の死を契機にパイロットとしての人生を選んだ。科学者であった父の遺産「ゴールデンフォックス」に搭乗している。

PICO

WILD GOOSE
ウェイト：1620kg
①：B　②：B　③：C

元ポリポト軍の特殊部隊に所属していた軍人。表向きは「F-ZERO」パイロットだが、裏の世界では有能なヒットマンであるという噂もある。マイケル・チェーンと対立している。

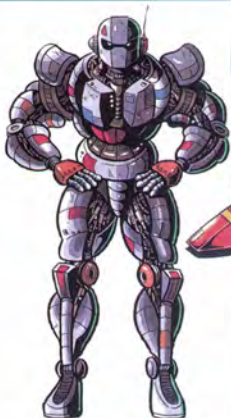
SAMURAI GOROH

FIRE STINGRAY
ウェイト：1960kg
①：A　②：D　③：B

悪名高き盗賊団のボスでもあり、賞金稼ぎでもあるが、おいしい獲物はC.ファルコンに取られている。そのため、彼へのライバル意識が高ぶってこのグランプリに参加したらしい。

JODY SUMMER

WHITE CAT
ウェイト：1150kg
①：C　②：C　③：A

戦闘機パイロットとして実戦に参加している腕を買われ、銀河宇宙連邦の代表選手に選ばれる。パイロットとしては新米だが、彼女に一目おいているライバル達も多い。

MM GAZELLE

RED GAZELL
ウェイト：1330kg
①：E　②：A　③：C

3年前に「F-ZEROグランプリ」開催中止の原因となった大事故の被害者。奇跡的に命を取りとめたが、サイボーグの身となった。周囲の人々の反対を押し切り、再度参戦する。

BABA

IRON TIGER
ウェイト：1780kg
①：B　②：D　③：A

パイロットに必要な人並みはずれた野生のカンと柔軟な肉体を持っていたため、スカウトされる。そして故郷を離れて訓練を積み、ついに今回デビュー戦を迎えることになった。

オクトマン OCTMAN

ディープクロー DEEP CLAW

ウェイト：990kg

①：B　②：B　③：C

銀河宇宙連邦と対立する惑星「タコラ」の代表選手。タコラ星人の優れた能力をアピールしようと参加。そのため連邦所属のジョディ・サマーやジョン・タナカを敵対視している。

ミスター イー・エイ・ディ Mr.EAD

グレート スター GREAT STAR

ウェイト：1870kg

①：E　②：A　③：D

謎の開発組織「EAD」の手により誕生したサイボーグ。彼の能力テストと人工知能のプログラムミスを確かめる「デバッグ」をかねてレースへ参加。マシン性能も「EAD」だ。

ビリー BILLY

マッド ウルフ MAD WOLF

ウェイト：1490kg

①：B　②：B　③：C

れっきとした猿科に属するが、彼の先祖はパイロットとしての訓練を受けて、最初に宇宙へ飛び出した猿である。猿が「F-ZERO」に参戦するのは史上始めての快挙である。

ゴマー アンド シオー GOMAR & SHIOH

ツイン ノリッタ TWIN NORITTA

ウェイト：780kg

①：E　②：A　③：C

生まれたときから2人一組で行動するという習慣を持つ「フリカケル」人。規定では2人乗りのマシンは禁止だが、彼らは特例として認められている。出場マシン中最軽量だ。

ドクター クラッシュ Dr.CLUSH

クレイジー ベア CRAZY BEAR

ウェイト：2220kg

①：A　②：B　③：E

元々マシンのエンジニアだったが、若い頃からの夢であるパイロットへの思いが断ち切れずに、自主設計のマシンで参加する。老いた体を自分が開発した操縦補助器具で補う。

バイオ レックス BIO REX

ビッグ ファング BIG FANG

ウェイト：1520kg

①：B　②：D　③：A

バイオテクノロジーで古代から蘇った恐竜。DNA操作を重ねることにより人間並みの頭脳を持った。グランプリで優勝して「人間越え」をする事が彼の目的らしい。

シルバー ニールセン SILVER NEELSEN

ナイト サンダー NIGHT THUNDER

ウェイト：1530kg

①：B　②：A　③：E

「F-ZEROグランプリ」最多出場記録を持っているが、優勝経験はない。最近は年齢のせいか口うるさくなり、他人の最新マシンにケチをつけることが多く煙たがられている。

ジョン タナカ JOHN TANAKA

ワンダーワスプ WONDER WASP

ウェイト：900kg

①：D　②：A　③：D

銀河宇宙連邦の一員で、ジョディ・サマーのアシストエンジニア。優勝するよりも、ジョディの身を守るために、急きょ参戦を申し出たようだ。薄い装甲でジョディを守れるのか…。

Mrs.ARROW（ミセス アロー）

QUEEN METEOR（クイーン メテオ）

ウェイト：1140kg
①：E　②：B　③：B

夫のスーパー・アローとともに夫婦で参戦。普段から夫のピンチを助けているが、ペーパーパイロットである夫の練習姿に見かねてエントリーした。過去に出場経験を持っている。

BLOOD FALCON（ブラッド ファルコン）

HELL HAWK（ヘルホーク）

ウェイト：1170kg
①：B　②：A　③：E

宇宙帝王ブラック・シャドーによって生み出されたキャプテン・ファルコンのクローン人間。外見も能力もキャプテン・ファルコンと同じだが、唯一魂だけは悪に洗脳されている。

JAMES McCLOUD（ジェームス マクラウド）

LITTLE WYVERN（リトルワイバーン）

ウェイト：1390kg
①：E　②：B　③：B

やとわれ遊撃隊「ギャラクシードッグ」のリーダー。仕事が減ってしまったので、戦闘機を「F-ZERO」マシンに改造して参戦。幼い息子のためにも高額の優勝賞金を狙っている。

MICHAEL CHAIN（マイケル チェーン）

WILD BOAR（ワイルド ボア）

ウェイト：2110kg
①：A　②：C　③：C

宇宙暴走族「ブラディーチェーン」のヘッド。数万の構成員に自分の走りを見せつけようと毎回グランプリに参加しているが、効果は薄く、脱退するメンバーが増えている。

SUPER ARROW（スーパー アロー）

KING METEOR（キング メテオ）

ウェイト：860kg
①：E　②：B　③：B

地球の平和を守るスーパーヒーロー。宿敵ゾーダが大会に参加するので、その陰謀を暴くために急きょ再ライセンスを取得して参戦することに。妻に頭が上がらないという弱点を持つ。

JACK LEVIN（ジャック レビン）

ASTRO ROBIN（アストロロビン）

ウェイト：1050kg
①：B　②：D　③：A

熱狂的な女性ファンの支持を得る「F-ZERO」界のアイドル。顔写真入りのグッズは会場内でも売り切れ続出で入手が困難なほど。甘いマスクだけでなく、実力も確かなものがある。

ZODA（ゾーダ）

DEATH ANCHOR（デス アンカー）

ウェイト：1620kg
①：E　②：A　③：C

地球征服をもくろむ悪の権化。彼がなぜグランプリに参加したのかは不明だが、地球でのアロー夫妻との抗争は有名。過去にキャプテン・ファルコンと戦ったこともある。

KATE ALEN（ケイト アレン）

SUPER PIRANHA（スーパー ピラニア）

ウェイト：1010kg
①：B　②：C　③：B

過去数回「F-ZERO」の開会式でオープニングソングを歌うという大役を果たした超人気歌手。類まれなる運動神経を生かして、ついに念願のパイロットとしてデビューする。

ロジャー　バスター
ROGER BUSTER

マイティ　ハリケーン
MIGHTY HURRICANE
ウェイト：1780kg
①:E　②:B　③:B

どんな仕事でも請け負う宇宙の運び屋、つまり本職は運送屋。受取人不在の積み荷「F-ZERO」マシンに困惑したが、相棒のドラクの提案で出場するハメになってしまった。

ドラク
DRAQ

マイティ　タイフーン
MIGHTY TYPHOON
ウェイト：950kg
①:C　②:A　③:D

ロジャー・バスターの相棒で、輸送船の操縦を担当。「F-ZERO」の大ファンで、サーキットで走るのが長年の夢だった。積み荷の中にマシンを見つけ「イケナイ」衝動に駆られた。

アントニオ　ガスター
ANTONIO GUSTER

グリーン　パンサー
GREEN PANTHER
ウェイト：2060kg
①:A　②:B　③:D

元盗賊団の一員でサムライ・ゴローの右腕。ゴローに裏切られ一匹狼となる。盗賊団を抜けるときにくすねたマシンでグランプリへ参戦。ゴローへの復讐を果たそうとしている。

アービン　ゴードン
ARBIN GORDON

ソニック　ファントム
SONIC PHANTOM
ウェイト：1010kg
①:C　②:A　③:D

「F-ZERO」の前身である「F-MAX」において素晴らしい成績を残した伝説のレーサー。科学と黒魔術の力により200年ぶりに墓場から蘇った。レースの腕は全く衰えていない。

レオン
LEON

スペース　アングラー
SPACE ANGLER
ウェイト：910kg
①:C　②:C　③:A

惑星「ズー」からやってきたパイロット。地球人と比べると、知能がやや劣るものの、数倍優れた反射神経を持っている。「ズー」でまっている孤児達のためにも賞金がほしい。

ビーストマン
BEASTMAN

ハイパー　スピーダー
HYPER SPEEDER
ウェイト：1460kg
①:C　②:C　③:A

子供の頃、巨大なワニに食べられそうになった経験から猛獣ハンターになる。自分の惑星の猛獣を退治してしまい、新たな仕事場を求めて参加。猛獣系パイロットに命を狙われている。

ブラックシャドー
BLACK SHADOW

ブラック　ブル
BLACK BULL
ウェイト：2340kg
①:A　②:E　③:A

全宇宙で最も恐れられている冷酷、残忍な悪の帝王。出場マシンのなかでも最も重い愛機に乗り、何億もの観衆の前でキャプテン・ファルコンを血祭りにしようと狙っている。

F-ZEROグランプリキャラクター外伝

30人ものパイロットが参加しているグランプリにはいろいろと変わり者も多いが、なかでもこの2人に注目。「Mr.EAD」のEADとは任天堂の情報開発部の略称。謎の開発組織EADっていうのはつまり任天堂ってことだね。と、いうことは…、このサイボーグって未来のマリオなのかも。もう1人、「ジェームス・マクラウド」は『スターフォックス』の主人公「フォックス・マクラウド」の父親の名前だ。そういえば、マシンもアーウィンっぽいよね。

◆ジェームス・マクラウド。フォックスのオヤジだ

◆ミスターイーエイディ。サイボーグのマリオかも

JACK・QUEEN・KING 3つのカップ18コースをポイント攻略

◆1位でゴールすれば最後方から、ビリでゴールすれば先頭でスタート。最後方がポールポジションなのだ

次のページから、『F-ZERO X』のコース攻略をしていこう。攻略といっても、発売前なので、マップ攻略ではなく、コースの紹介とそのコースを勝つためのポイントを挙げていこうと思う。どのカップのどのコースも、開発スタッフが計算に計算を重ねて作ったもの。ハイスピードを追求した所や、ハイテクニックを要求するコースなどが多彩にある。プレイヤーがはじめに選べるマシンは6台だが、レースには必ず30台のマシンが参加するので、ライバル同士が攻撃しあったり、プレイヤーのキャラに対して執拗に迫ってくる奴がいたりと、愛憎入り乱れたパイロット同士の熱いバトルも楽しめる。レースを始める前には、必ずエンジンのセッティングをすることができるので、コースのレイアウトや、マシンの性能を考慮し、うまく調節をしてレースに挑もう。参考までに、編集部ゲーマーのアンドレが「エキスパートクラス」で勝利した時のマシンとセッティングも掲載しておくぞ。

◆最初は6台だけしか選択できない。グランプリで勝てばよい

◆優勝すると「X」マークが表示され、「X」3つで6台増える

はじめに選択できるのは、マシン選択画面の上の列の6台のみ。グランプリを優勝していくごとに選択できるマシンが増え、最終的に30台になる。

◆グランプリで優勝するには6コースでの総合得点で1位になること。順位表で確認できる

◆自分が優勝するために、得点で肉薄しているライバルが表示される。奴をリタイアさせれば…

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ポイント	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38

順位	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ポイント	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

アンドレ教官の コーナーはこう曲がれ!

編集部ゲーマー アンドレ
猿のように「F-ZERO X」をプレイする男。発売前に完全クリアしてしまった

「エキスパート」で勝利するには、設定を最高速重視よりにする事になる。すると必然的にスライドターンを多用することになるが、それだとコーナーで速度が落ちる。そこで、コーナーを「R&R、Z&Z」のサイドアタックで。これなら減速することなしにすばやくコーナーを曲がることができ、さらにライバルとの衝突時にダメージを受けないという特典までついてくるのだ。スリップしたときの軌道修正にも使えるテクニックだ。

◆スティックだけで曲がれそうもなかったら

◆サイドアタックのコマンドを入れてみよう

◆カンタンに、しかも減速せずに曲がりきれる

30台すべてのマシンを使うには…

◆30台のマシンが選択できるようになるには、3つのカップをエキスパートでクリアしてもダメ

初期のマシンは6台しか選択できず、グランプリをクリアして「X」マークが3つ集まるごとに6台ずつマシンが増えるということは前述の通り。しかし、3つのレベルを3つのカップで優勝しても「X」マークは9つ。すべてのマシンが選択できるには至らない。つまり…

JACK CUP

『F-ZERO X』グランプリの登竜門

MUTE CITY エイトロード

難易度：★☆☆☆☆

操作を覚えるために一通りやってみるといいだろう。まずはスピード感を体感しよう

始めてグランプリに参加するパイロットは、このジャックカップの「ノービス」クラスで始めるといいだろう。手始めの「エイトロード」では、いきなり1位を取れるかも知れない。道幅も広く、基本を知るにはいいコースだと言えよう。

➡基本中の基本。ダッシュプレートには必ず乗る

➡赤っぽい色のトンネル。スピード感がある

➡2～3周目は必ずピットエリアに入ろう

➡緩やかなカーブはスティックだけで曲がる

➡一回転のループ。エフゼロでは当たり前だ

➡ループの感じは静止画では味わえない

➡ジャンプ中スティック上下で空気抵抗を調節

➡まっすぐ進めばゴールゲートが見えてくる

勝利への道

カップの初めのコースは、必ず最後方からスタートする。1位を取るためには、ライバルを29台抜かねばならないのだ。2周目から使用可能になるブースターの配分に気をつけながらも、多用しなければならないだろう。

➡エナジーの限界までブースターは使おう

SILENCE ハイスピード

難易度：★★☆☆☆

コース自体は簡単そうに見えるが、確実にダッシュプレートに乗らないと勝利は難しい

楕円形に円を描いているコースで、ダッシュプレートが数多くある。確実にダッシュプレートに乗れるように位置を覚えることが重要。ダッシュのきく軽めのマシンなら、いっぱいまで最高速重視にしてもいいだろう。

➡プレートに確実に乗らないと勝てないコース

➡プレートは直線上には並んでいない

➡連続でプレートに乗ればどんどん加速

➡途中で右と左にプレートがばらけている

➡左ルートの方が敵が少ない。右の方が加速向き

➡2周目以降はブースターと併用しよう

➡敵もプレートに乗るので激突することも多い

➡トンネルを抜ければあとはゴールゲートだ

勝利への道

なにはともあれダッシュプレート。確実に通過してスピードを上げること。スピードが上がってくると、ゆるいコーナーでも曲がり難くなるので気をつけて。2周目以降はブースターも併用して、とことんとばして行こう。

➡プレートに乗り損なったら即ブースターだ

SAND OCEAN サンドオーシャン　パイプ

難易度：★★☆☆☆

トンネルと違って天井までも走ることができるのがパイプコースの特徴だ

コース全体がほぼパイプ状（トンネル）になっている。パイプの中は、上でも下でもどこでも走ることができるが、天井を走ったままパイプの出口を出てしまうとコースに戻れずに落下してしまうこともある。慎重に走ること。

➡スタートしてすぐにパイプの入り口がある

➡下を走っていないと、飛び出してリタイアに

➡パイプの中は混戦状態。ライバルもぶつかりあう

➡出たと思ったらまたすぐにパイプがある

➡側面でも天井でも走ることができる

➡アウト側の方がライバルが少ない

➡色がグレーになったらいったん出口だ

➡最後のプレートに乗ったらすぐ先がピットだ

勝利への道

パイプの中のコーナーのイン側の側面を走れば、距離が短くなり、タイムも縮まるが、ライバルとの接触を避けるためにアウト側を走る方がいいだろう。2周目以降で、ライバルが付近にいないような場合はインを走るのが良い。

⬆コーナーのアウト側の側面とはここのことだ

DEVIL'S FOREST デビルズフォレスト　スクリュー

難易度：★★☆☆☆

ねじれの感覚も独特なもの。いままで味わったことのないゲーム感覚を体験できるはず

スクリューとは「ねじれ」のこと。コースをぐにゃっとひねった感じになったところがあることからこの名が付いたのだろう。広いコースだが、スピードが出るので、コーナーに設置されたダートゾーンに気をつける必要がある。

➡アウト側にダートゾーンが設置されている

➡現在さかさまに走行中。このあと元に戻っていく

➡斜めに弧を描きながら路面も斜めになっていく

➡ジェットコースターのスクリューを想像しよう

➡スピードを付けてスクリューへ突入する

➡サイドアタックでクイックターンをしよう

➡画面右に見えているのが地面なのだ

➡ピットエリアは長め。ブースターも多用できる

勝利への道

コース幅が広く割とスピードの出るコース。コーナーのアウト側にあるダートゾーンには十分注意したいが、もしはまったら即ブースターを使用だ。2周目以降は、ガンガンブースターを使用して攻めていこう。

⬆減速しすぎないうちにブースターで切り抜ける

BIG BLUE シリンダー

難易度：★★★★☆

円筒状になっているシリンダーコース。全体の約半分がシリンダーになっている

シリンダーとは、パイプ状になっている筒の外側。コースの約半分が円筒状になっていて、その外側にへばりつくようにして走ることになる。ただし、マシンはコースにくっついているわけではないので、無理な力が掛かれば落下してしまう。

➡スタートしてしばらくするとシリンダーへ

➡ピットが短いのでブースターの配分に注意

➡初めてプレイするときはきっとびっくりする

➡シリンダー終了付近のプレートには乗ろう

➡ダッシュプレートが裏側にあることもある

➡コースはまだ続くので確実に回復すること

➡立体交差している。眼下に敵が見えることも

➡道幅は広いがくねっているゲート前付近

勝利への道

ダッシュプレートの位置もわかりづらく、超難関コース。グランプリで無理に勝とうとしないほうが無難だろう。ピットエリアも短いのでブースターを多用せず、確実に完走をめざす。6位以内に入賞できればよしとするべきだ。

⬆無理をすると、落下するか爆発するか…。かなり危険なコースだ

アンドレセッティング

PORT TOWN ハイジャンプ

難易度：★★★☆☆

6: PORT TOWN ハイジャンプ

高速が出るコースなだけに、道中のS字クランクなどが難しく感じる

ジャックカップ最後のコース。途中にダッシュプレートで勢いをつけてハイジャンプをするポイントがある。全体的に道幅も広く走りやすいコースだが、スピードが出るのでコーナーでグリップを失ってしまうことがある。

➡加速した状態で迎えるS字クランク

➡坂の頂上付近でハイジャンプ。重心を調節しよう

➡マシンが滑ってしまうアイスゾーンもある

➡重心は少しスティックを上に入れると丁度よい

➡プレートで加速しながら坂を駆け上がる

➡着地後は、サイドアタックで曲がると減速しない

➡坂の先は狭くなっているので気をつけて

➡1周目はプレート通過、2周目は回復+ブー

勝利への道

すべてのダッシュプレートに乗ることは当然として、ポイントは高速時のコーナーワーク。前述した、サイドアタックでのコーナリングを習得していればS字クランクも抜けられるはずだ。ジャンプ後の高速カーブでも使おう。

⬆サイドアタックでのコーナリングを習得しよう

アンドレセッティング

QUEEN CUP

F-ZERO QUEEN CUP

真のバトルはここから始まる

SECTOR α（セクターアルファ） ロールオーバー

難易度：★★★☆☆

クイーンカップは、全コース通してグリップの良いマシンが有利だろう

スタート地点付近に半回転のループがあり、上下逆さまの構造を持つコース。道幅の広い場所と狭い場所があり、直線もそこそこ。狭い場所で激突することも多いので、ボディがしっかりしていて、グリップの良いマシンがよいだろう。

➡スタート直後に半回転のループがある

➡直線も多く2周目以降はブースターも重要

➡いきなり逆さまに走ることになるのだ

➡狭いところでスピンアタックなんてされたら…

➡道幅は広くても、ライバルと衝突することも

➡このトンネルを抜けるとピットそしてゴールだ

➡一見単純そうでいて、結構上下にくねっている

➡ピットエリアは短い。エナジーに気を配ろう

勝利への道

道幅の狭いところがあり、ダメージは受けやすい。が、ストレートも長いので、2周目以降はブースターを使わないとライバルと差が付いてしまうだろう。ピットが短いのでブースターを慎重に使う必要がある。

➡確実にプレートに乗らないと厳しいコースだ

アンドレセッティング

RED CANYON（レッドキャニオン） ジャンプジャンプ

難易度：★★★★☆

2: RED CANYON
ジャンプジャンプ

豪快で楽しめるコースだが、グランプリで1位をとるとなると困難。コースを覚えよう

ダッシュ、ジャンプ、急カーブが続いているコース。両サイドに壁があり、コーナーでふくらむとすぐに激突してしまう。道幅の狭いところも多く、ライバルマシンがダンゴ状になることもしばしば。テクニックが要求される。

➡プレート加速しながら坂を上っていく

➡どこに着地するかを見定めて飛んでいこう

➡何度も何度もジャンプ、ジャンプの連続

➡ファイナルラップではひたすらブースターを

➡空中では軽くスティックを上にいれ重心を前に

➡急コーナーはサイドアタックでターンしよう

➡着地するとすぐにプレートがあり、またジャンプ

➡ピットエリアは長いので、十分回復できる

勝利への道

4カ所ある大きなコーナーはそれぞれ急で、スピードもそこそこ出ている状態でつっこむため、フェンスに激突しやすい。サイドアタックのターンをうまく使って切り抜けること。ピットは十分あるのでブースターもガンガン使おう。

➡サイドアタックでのターンがとても有効だ

アンドレセッティング

DEVIL'S FOREST 2 デビルズフォレスト2　アップダウン

難易度：★★★☆☆

上下の起伏が激しいので、コースの先を見ることが難しい。臨機応変に対応しよう

その名の通り上下におおきく起伏しているコース。特に急な起伏のある場所では、スピードを付けて走ることにより、大きくジャンプする。コース幅も広く、さほどの急コーナーもないかわりに、ピットエリアが短い。

Start

➡ブレートに乗れるようにアウトへ向けて走る

➡プレートに乗ったらジャンプが待っている

➡次のプレートにのりやすいように方向を定める

➡起伏が激しいのでコースの先が見にくい

➡途中蛇行しているところもあるが、道幅は広い

➡回復が困難なのでエナジーは減らさない方が…

➡ブースターを使いすぎると完全に回復できない

➡上に見えるコースが起伏の激しさを物語る

勝利への道

ポイントはジャンプ。ピットエリアが短いので、2周目以降もブースターを多用できない。確実にダッシュプレートを通過するためにジャンプ中に次のプレートへ方向を定めておこう。ジャンプ中の重心移動にも気を使おう。

⬆連続してジャンプする時などは特に注意する

アンドレセッティング

MUTE CITY 2 ミュートシティ2　テクニカル

難易度：★★★☆☆

そこそこのテクニックが要求されるが、なれてくると非常に面白いコースとなるだろう

道が狭くコーナーの多いコース。全体的に見れば、道の狭いところは多くはないのだが、ライバルマシンが密集しがちなので、どうしても道が狭く感じる。逆に、密集しているところでアタックしてやれば撃墜の快感を味わえるはずだ。

Start

➡ライバルマシンがアタックしてくることもある

➡クランクはすばやく対応しないとダメージ大

➡ジャンププレートは最大限に活用しよう

➡狭いところを走るより、飛び越えた方がいい

➡ライバルの上に落下すればダメージも与える

➡首都高チックなイモ洗い状態。ここでアタック!

➡がつがつぶつかってこっちのエナジーも痛い

➡耐えきれずに爆発してしまうものもいるのだ

勝利への道

マシンが密集しやすいコースだが、とりあえず1周目である程度引き離せば問題はない。あとは、コーナーワーク。サイドアタックでクランクを華麗にぬけていくテクさえあれば何とかなるはず。確実に1位を狙えるコースだ。

⬆何度もプレイして習うより慣れよう

アンドレセッティング

BIG BLUE 2 ビッグブルー2 クイックターン

難易度：★★★★☆

右へ左へとコーナーワークが忙しい上に、途中でガードレールのない所まである難コース。回復ができるピットエリアも2箇所に別れているので、一気に回復することはできない。とりあえずリタイアだけは避けるべし。

見た目の綺麗さとは裏腹に、ビッグブルーは難しいコースが多いようだ

➡左側に縦にねじれたコースが見える

➡ぐにゃーっとひねりながらコーナーを曲がる

➡両サイドフェンスにおおわれた地帯を抜けると

➡フェンスのない場所へ。加速が命取りになる時も

➡こんなことするにはけっこう勇気がいります

➡トンネル内もくねくね曲がっている

➡1回目の短いピット。先に180度の急カーブ

➡2回目のピットで十分回復をしておこう

勝利への道

とにかくリタイアしないこと。スピードが出るコースのわりには、コーナーも多く、フェンスのないところまである。ラフなハンドリングが即リタイアの命取りになるので、高速時の攻めには十分注意したいところだ。

⬆急コーナーはやっぱしサイドアタックで

WHITE LAND ホワイトランド ステップアップロード

難易度：★★★★☆

クイーンカップの最後を飾るのは、ジャンププレートが連続し、上へ上へと登っていくという風変わりなコース。長いフェンスのない直線や、くねったトンネルなどもあり、「エキスパート」1位をとれれば、晴れて中級卒業だ。

上へ上へとジャンプするという、なんとも変わったコースレイアウトが面白い

➡1位をとるにはブースターも多用するのだ

➡トンネル内は左右にくねっている

➡トンネルを抜けたイヤな位置にダートゾーンが

➡ループを含めてしばらく直線が続く

➡ガードレールがないと緊張感が一気に高まる

➡ステップアップ。最初はガードレール付き

➡後半は、ガードレール無しで、道も細い

➡ピットを左に折れればもうすぐにゴールだ

勝利への道

直線は多いもののガードレールがない。しかも高速の状態でコーナーに突入する。このコースもグリップが良いマシンでないとかなりキツいだろう。ブースターも多用するので爆死に注意。エナジーメーターに気を配ろう。

⬆フェンスがないので冷や汗ものの一瞬だ

KING CUP

F-ZERO KING CUP

『F-ZERO X』の王者が決定する

FIRE FIELD ファイアーフィールド　ジグザグジャンプ

難易度：★★★☆☆

コース概略図をみてもどこがジグザグジャンプなんだか分からない。とにかく走ろう

ハイジャンプで着地する場所が蛇行するコーナーになっている。全体的に高低差が激しいが、コーナーは曲がりやすい。初めて走ると、ハイジャンプの所で戸惑うかもしれないが、一度感覚をつかんでしまえばさほど問題ではないはず。

➡ピットエリアはゲートのすぐ先にある

➡コーナーの先が下へ向かってのびている

➡マグマにつっこむかのように一気におりる

➡今度は、ダッシュプレートで一気に駆け上がる

➡そしてジャンプ。重心移動に気をつけて

➡よけいな蛇行はしないですむように着地する

➡コーナーのまん中にダートゾーンが設置されてる

➡ゴール前でもジャンプ。重心は思いきり前に

勝利への道

ジャンプ時にスティックを前に倒して重心を前にかけておくと、スピードも上がり早く着地する。が、ここのハイジャンプではジグザグ道の終わりに着地するよう微妙に調節しよう。ゴールゲート前のジャンプではスティックを上に。

➡極端にスティックを倒すだけではダメなのだ

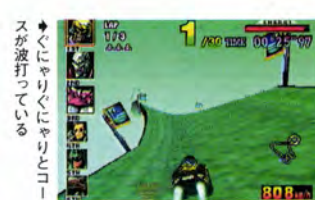
アンドレセッティング

SILENCE 2 サイレンス2　ウェーブロード

難易度：★★★☆☆

概略図をみても、コーナーが多いコースだと言うのが分かるだろう

波打つ布のようになっていて、まさに波乗り気分が味わえてしまう「ウェーブロード」。そのウェーブ地帯を見た人が、あまりのリアルさに船酔い感覚まで覚えるほど。全体的にコース幅は広くなく、蛇行している場所も多い。

➡はじめは、らせん状にのぼっていく

➡上まで登り切ると、次は蛇行地帯へ

➡ダートゾーンを含んだいやな感じのコーナー

➡この先がフェンスのないウェーブ地帯だ

➡ぐにゃりぐにゃりとコースが波打っている

➡フェンスがないので下手をすれば落ちてしまう

➡ぜひとも静止画ではなく、動きを見て欲しい

➡ピットは短い。コーナーでのダメージに注意だ

勝利への道

ウェーブ地帯は、惑わされずに落ちついていれば問題ないだろう。それよりも、数多いコーナーを、サイドアタック等でしっかり曲がることのほうが重要なポイントととなる。いかに減速せずに曲がれるかが鍵となる。

➡サイドアタックは切り返し能力に優れている

アンドレセッティング

SECTOR β　ムーンサルト

難易度：★★★★☆

ガードレールのない高速ムーンサルト。手に汗握るスリルが病みつきになる

ムーンサルトとは宙返りのこと。このコースには、大きなループが2箇所ほどある。しかも、ガードレールが切れているところが多く、リタイアするマシンが続出する。猛スピードでガードレールのないところを走る恐怖が味わえる。

➡いきなりの狭い道にダートゾーンがある

➡ライバルとひしめき合いながらしのぎを削る

➡ハイジャンプも待ち受けている。その先は…

➡ジャンプでスピードに乗り、恐怖のループ

➡狭く密集している時は、撃墜のチャンスだ

➡上位のライバルは確実にプレートを通過する

➡いかにフェンスにぶつからず減速しないかが鍵

➡1周目で10位以内には入っておきたい

勝利への道

狭い道ではダメージを受けるし、ループでは落下の危険と背中合わせ。いかに安定して走るかが大きな鍵になる。後半では、十分にブースターが使えるように、フェンスへの激突=エナジーの減少は避けておきたい。

⬆ピット前にトラップが。しかもエナジーゼロ!

アンドレセッティング

IRON TIGER
1100 Kg
加速←→最高速
ボディ B
ブースト D
グリップ A

RED CANYON 2　スリムライン

難易度：★★★★☆

スリムなコースのどこでライバルを追い越すか、どこでブースターを使うかがポイント

コース全体が狭く、曲がりくねっていてテクニカル。ピットエリアまでスリムラインになっているので、エナジーの回復もままならない。画面写真をみると、そう狭くないようにみえるが、このコース幅でライバルを追い越すのは難。

➡まずはトンネルをぬける。その先は…スリムだ

➡サイドのフェンスが圧迫感を増している

➡ライバルがアウトに集まる。インを攻めろ!!

➡こんな所で敵を抜くことはほぼできない

➡狭いコースだけに攻撃はしやすい。されやすい

➡超スリムなピットエリア。壁をこすって回復

➡ジャンプもある。その先のコーナーが重要

➡太いピットもあるが、距離が短い

勝利への道

何度も言うとおり、コーナーはサイドアタックでまがること。それよりも、2周目以降のブースターの使い所に気をつけよう。上り坂で加速しすぎると、そのままどこかへ飛んでいってしまう。コースの先を十分考えて使うこと。

⬆ブースターの悪い例。スピードは出てるけど

アンドレセッティング

WHITE LAND 2 ホワイトランド2　ハーフパイプ

難易度：★★★★★

ゴールゲート付近以外に、落下から身を守ってくれるものがない。まさに死のコースだ

スノボでお馴染みの、まさにパイプを半分にカットした形状のコース。恐ろしいことに、フェンスやガードレールがほとんどないので、ちょっとした操作ミスですぐにまっ逆さま。あっというまにリタイアになってしまう。

➡わずかにゲート付近だけにはガードレールが

➡このコースで加速するのは非常に危険

➡ただでさえ難しいのに、ぐにゃぐにゃしている

➡いったんハンドリングを誤ると制御が難しい

➡すでに7台ものマシンがリタイアしているようだ

➡焦らずにスライドターンでコーナーを抜ける

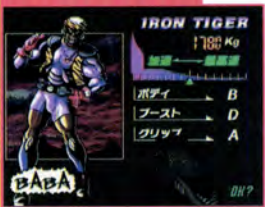
➡なるべくならライバルとの接触は避けたい

➡なんとかブースターを多用して4位に入賞

勝利への道

キングカップの捨てコース。無理に1位を狙っても、そうそうとれるものではない。他のコースで頑張るとして、できる限りの所までいけば、ゲームオーバーよりはましだと思おう。とにかく生き残ることが先決なのだ。

⬆ちょっとのミスが命取り。あくまでも完走を

アンドレセッティング

MUTE CITY 3 ミュートシティ3　クランククランク

難易度：★★★★☆

クランクとは90度の折れ曲がりが2か所ある同名の工具に似ているコーナーのこと

90度に曲がるコーナーが連続している、キングカップ最終コース。数カ所にジャンププレートが設置してあり、コーナーを飛び越えることができるので、「ホバー感」を堪能できる。ついにこのコースで王者が決定するのだ。

➡ジャンプすることができるジャンププレート

➡しっかり利用して、コーナーを省略しよう

➡道幅が広いので、90度のコーナーもカンタン

➡スピードがないと、向こうにとどかないことも

➡加速だけでなく、重心移動もコツがいる

➡ガードレールが無いところもあるのだ

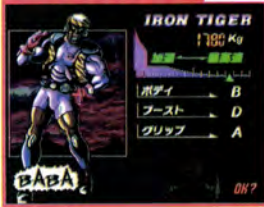
➡ブースターは多用するので、回復はしっかりと

➡うまくなれば余裕で1位をとれるはず

勝利への道

練習を積んでうまくなれば快感となるコースだが、ジャンププレートの利用の仕方や、ガードレールの無い場所でのコーナリングは難しい。特に、ジャンプ中の軌道修正に気を使うぞ。細かい修正はサイドアタックでもできる。

⬆空中でもサイドアタックが利用できるのだ

アンドレセッティング

『F-ZERO X』タイムアタック大会「DREAM CUP」

**音速の壁を越えて疾走するパイロットに告ぐ
自分より速い奴は光だけだと思ってやいないか?
それはどうかな?
我が64ドリームが主催する「DREAM CUP」には
とんでもないパイロット達がやってくるんだぜ。
世界一速いと思うなら参加してみな。**

特別部門

スタッフゴースト完全制覇賞

すべてのコース(3カップだけとは限らない)で、すべてのスタッフゴーストを、最も短期間で抜き去った者に与えられる。編集部で1番最初に確認できた1名だけに授けられる名誉ある賞。

JACK CUP

コース
SILENCE
ハイスピード

QUEEN CUP

コース
RED CANYON
ジャンプジャンプ

KING CUP

コース
MUTE CITY 3
クランククランク

DEATH RACE

モード
デスレース
最高タイム勝負

優勝賞品

タイムアタック部門

- 優勝者　優勝トロフィー
- 準優勝・3位　メダル
- 4位〜10位　記念品

特別部門

優勝者 (1名) トロフィー&お好きなN64ソフト1本

特別部門の、スタッフゴーストを抜いた日付は、官製ハガキの消印をその証明とします。また、編集部にハガキが届いたと同時に、確認のためソフトを郵送して頂きます(ソフトは届き次第即日返却します)。

応募の決まり

官製ハガキに、ハガキの書き方にある必要事項をもれなく記入して、下記の宛先まで送って下さい。ただし、エントリーはハガキ1枚につき1項目とします。

ハガキの書き方

官製はがきに次のことを記入しよう。①記録をだしたコース名(又は特別部門)②記録したタイムと最高速度(特別部門の場合は日時)③使用したキャラクター(特別部門は「なし」と記入) ④〒・住所 ⑤氏名・年齢 ⑥電話番号

①キングカップ
クランククランク
②1'30"00
最高速度1300km/h
③キャプテンファルコン
④〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1-101
⑤本郷　好吉 (18歳)
⑥03-1234-5678

①特別部門
ゴースト早抜き
②7月14日
③なし
④〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1-101
⑤田中　かずひろ (12歳)
⑥03-1234-5678

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部係

**しめ切り日　8月末日必着
9月号で中間報告**

※電話でのタイム等のお問い合わせにはお答えできません。
上位の方には確認のためお電話をさせていただく事があります。